

Der Gesichtslose Gott

von André „Seanchui“ Frenzer

Überblick

Das vorliegende Abenteuer führt die Charaktere über Köln und sein archäologisches Museum bis nach Ägypten, wo sie auf die Spuren zweier dunkler Kulte treffen, die unterschiedliche Ziele verfolgen. Alles beginnt mit dem Eintreffen einiger neuer, ägyptischer Exponate im archäologischen Museum. Kurz darauf kommt ein Nachtwächter, der Bruder eines Charakters, auf grausige Art und Weise ums Leben, was die Charaktere auf den Plan ruft und ihnen eine unruhige Nachtwache beschert. Sie werden feststellen, dass einige der Exponate nachts zu unheiligem Leben erwachen. Auf der Suche nach den Hintermännern stoßen sie auf einen ägyptischen Informanten, der sie auf die Spur eines Ahtu-Kultes führt. Tatsächlich versucht ein Hexer von seinem Standpunkt in Ägypten aus, eines der Artefakte aus der Ausstellung an sich zu bringen. Die Charaktere nehmen die beschwerliche Reise gen Ägypten auf, um dort dem Kultführer das Handwerk zu legen. Allerdings sind damit nicht alle Schwierigkeiten überstanden – ihr Informant hat in der Zwischenzeit das Artefakt gestohlen und sich auf den Weg in die Wüste gemacht. Hier wird er versuchen, den *Gesichtslosen Gott, Herr der Wüste* zu beschwören, was die Charaktere unbedingt verhindern müssen!

Das Abenteuer teilt sich grob in zwei Teile auf – den Teil in Deutschland, der hauptsächlich Recherche- und Ermittlungsarbeiten mit sich bringt und einen zweiten, actiongeladeneren Teil in Ägypten selbst. Ein Wort noch zu den Charakteren: da das Abenteuer größtenteils in Ägypten spielt, sollte mindestens einer der Charaktere über gute Englischkenntnisse verfügen, damit es im ehemaligen britischen Protektorat Ägypten nicht zu Kommunikationsschwierigkeiten kommt.

Vorgeschichte

Die Geschichte, deren Finale die Charaktere mitgestalten können, beginnt bereits vor vielen tausend Jahren in dem Landstrich, der später den Sudan bilden wird. Ein hier ansässiger Beduinenstamm verfügte über machtvolle Zauber, um verschiedene Avatare Nyarlathoteps zu beschwören und sich möglicherweise gegen ihre Feinde mit ihnen zu verbünden. Woher dieses Wissen stammt ist nicht mehr bekannt, sicher ist jedoch, dass es geheim gehalten und nur unter den Stammesführern, die es von Generation zu Generation weitergaben, bekannt war.

Irgendwann in den Schatten der Zeit wurde der Beduinenstamm bei einer Stammesfehde nahezu vollständig ausgelöscht, seine Geschichte und die Geschichten um Nyarlathoteps Avatare gingen als Legenden in die Sagen der anderen Wüstenbewohner ein. Etwa 200 Jahre vor Christi Geburt sammelte Hierón von Ägypten das Wissen um dieses fast vergessene, dunkle Volk und schuf sein Werk *Hierón Aigýpton*. Es handelt sich dabei um Schriftrollen mit Beschreibungen von den Furcht erregenden Ritualen, vom Schwarzen Pharao Nephren-Ka und von wundersamen Ruinen, „in denen die Sonne aufgeht“.

Die Spur des *Hierón Aigýpton* verliert sich irgendwo in der Geschichte. Über zweitausend Jahre später, 1922, landeten diese Schriftrollen zusammen mit anderen ägyptischen Exponaten aus der Erbmasse eines reichen Gönners im Rautenstrauch-Joest-Museum in Köln. Seit 1906 wird hier die altägyptische Sammlung stetig erweitert, worauf der Museumsdirektor Dr. Foy wohl zu Recht stolz ist.

Wenigen ist bekannt, dass die im *Hierón Aigýpton* beschriebenen Rituale verschiedene Avatare Nyarlathoteps heraufbeschwören können. Das plötzliche Auftauchen der Schriftrollen in der

Öffentlichkeit bringt gleich zwei verschiedene Mythosanhänger in Aufruhr. Auf der einen Seite steht Maged Dawud, ein Wüstensohn, der in sich das Blut des dunklen Volkes fühlt und mit Hilfe Nyarlathoteps sein ausgestorbenes Volk zu neuem Ruhm verhelfen will. Sein ungleich mächtigerer Gegenspieler ist Shukran Mezoued, ein Zauberkundiger, der den Kult der schwarzen Saat führt. Dieser betet Nyarlathotep in der Gestalt Ahtus an, der die Ausgebeuteten und schlecht Behandelten in eine güldene Zukunft führen soll. Während Dawud sich selbst auf den beschwerlichen Weg nach Köln macht, um des *Hierón Aigýpton* habhaft zu werden, schickt Mezoued einige seiner Anhänger los. Auf der Überfahrt nach Europa erhält Dawud die Gelegenheit, die drei Häscher Mezoueds mehrfach zu belauschen, wodurch er einen groben Überblick über ihre Pläne erhält – ein Vorteil, den er zu nutzen verstehen wird. Beide Parteien gelangen schließlich zeitgleich in Köln an, wo die weiteren Geschehnisse ihren Lauf nehmen.

Der Ahtu-Kult „Kult der schwarzen Saat“

Ahtu ist einer der eher selten verehrten Avatare Nyarlathoteps. In Afrika wird dieser Schrecken von denen angebetet, die alle Hoffnung verloren haben, von den Ausgebeuteten und Schlechtbehandelten. Selbstverstümmelung ist ein Zeichen dieses Kultes: alle Kultisten weisen entweder Amputationen oder schreckliche Narben auf, die von fast tödlichen Auspeitschungen oder Schlägereien herrühren.

Auch der von Shukran Mezoued ins Leben gerufene „Kult der schwarzen Saat“ verehrt Ahtu. Mezoued, der Zeit seines Lebens eher als Sonderling galt, lebt von einer Erbschaft, die er durch das von ihm herbeigeführte, verfrühte Ableben eines Erbonkels antreten konnte. Zu dieser Erbschaft gehörte auch eine ansehnliche Bibliothek okkultur Werke, in der Mezoued schließlich auf Ahtu und seine Kulte stieß. Fasziniert von dem Gedanken, als mächtiger Anführer eines Kultes über göttliche Kräfte zu verfügen, wandte er sich an die Armen und Schwachen, von denen es in den Elendsvierteln Kairos mehr als genug gab. Mit flammenden Reden scharte er recht bald eine Gruppe von Bettlern um

sich, die neben Ritualen zu Ehren Ahtus auch bald zahlreiche kleinkriminelle Delikte durchführten.

Der Kult ist streng hierarchisch organisiert. An seiner Spitze steht unangefochten Shukran Mezoued, während es stets drei Mitglieder in einer Art „inneren Zirkel“ gibt. Diese Mitglieder werden von Mezoued mit speziellen Aufgaben betraut; allerdings wechselt er regelmäßig seinen inneren Zirkel aus, um keine unangemessenen Machtgelüste

Zeitleiste

Zur besseren Übersicht des Abenteuers sei hier eine kurze Zeitleiste abgebildet:

31.03.1922 Das Rautenstrauch-Joest-Museum in Köln erhält eine großzügige Erbschaft eines reichen Mäzens, die zahlreiche altägyptische Exponate enthält.

04.04.1922 Das Museum lädt zu einer Sonderausstellung für den 22. April ein und informiert die Presse.

08.04.1922 In einer ägyptischen Tageszeitung erscheint ein Artikel über die neue Ausstellung in Deutschland. Mezoued und Dawud werden auf das *Hierón Aigýpton* aufmerksam.

15.04.1922 Drei Häscher des Kults der schwarzen Saat und Maged Dawud machen sich zufällig zeitgleich auf die fünftägige Reise nach Deutschland.

20.04.1922 Ankunft der Ägypter in Deutschland.

22.04.1922 Die Sonderausstellung eröffnet. Die Ahtu-Kultisten versuchen erstmals das *Hierón Aigýpton* zu stehlen. Der Nachtwächter Richard stirbt.

23.04.1922 Die Charaktere stellen Nachforschungen rund um Richards Tod an und werden von Dawud dazu überredet, die Nacht im Museum zu verbringen. In dieser Nacht gelingt den Kultisten der Diebstahl des *Hierón Aigýptons* mit Hilfe finsterner Magie.

24.04.1922 Dawud überredet die Charaktere, mit ihm nach Ägypten zu reisen.

30.04.1922 Ankunft der Charaktere in Kairo.

07.05.1922 Razzia im Hauptquartier des Kultes der schwarzen Saat. Mezoued und zahlreiche seiner Handlanger werden festgenommen.

08.05.1922 Dawud stiehlt das *Hierón Aigýpton* und flüchtet in die Wüste.

11.05.1922 Die Charaktere stellen Dawud inmitten der Wüste, wo es zum Finale kommt.

aufkommen zu lassen. Die breite Masse des Kultes bilden einfache Bettler, die in den engen Gassen Kairos die Augen und Ohren des Kultes bilden und zahlreiche Passanten um ihre Geldbörsen erleichtern. Zu den unregelmäßig abgehaltenen Ritualen in einer alten Lagerhalle sind stets alle Mitglieder geladen. Fast jedes Mitglied des „Kult der schwarzen Saat“ verfügt über die ein oder andere Verstümmelung, was über Augenklappen oder ausgeschlagene Zähne über abgetrennte Ohren bis hin zu (wenig fachmännisch) amputierten Armen oder Beinen reicht.

Mezoued hat letztendlich nur ein echtes Problem: ihm fehlt es an echten Informationen, um Ahtu wirklich beschwören zu können. Seine Forschungen brachten ihn zwar auf die Spur des ein oder anderen

Zaubers, aber die Beschwörung Ahtus schien sich stets außerhalb seiner Reichweite zu befinden. Um so aufgeregter nahm er einen Zeitungsartikel auf, der kritisch über die bevorstehende Eröffnung einer altägyptischen Ausstellung in einem deutschen Museum berichtete; der Grundtenor des Artikels behandelte den Raub der ägyptischen Geschichte durch die europäischen Völker. Mezoued allerdings interessierte sich brennend für die Auflistung der Exponate, die unter anderem das *Hierón Aigýpton* beinhaltet, von dem Mezoued in anderen Schriftrollen gelesen hatte. Das *Hierón Aigýpton* sollte ihm endlich die Informationen liefern, die ihm zur Beschwörung Ahtus noch fehlten, woraufhin er drei seiner treuesten Anhänger (was sich wohl am hohen Grad ihrer Verstümmelungen ablesen lässt) nach Deutschland schickt.

1. ~~Aht~~: Köln

Eine Eröffnung

Es ist der 22. April 1922. Das genaue Datum spielt dabei letztendlich keine Rolle und kann vom Spielleiter für seine laufende Kampagne bei Bedarf angepasst werden. Im Idealfall haben die Charaktere bereits eine gewisse Erfahrung mit dem Mythos sammeln können und wissen, was gewisse Artefakte in den falschen Händen anrichten können. Das Szenario geht in Folgendem davon aus, dass einer der Charaktere einen Bruder hat, Richard, der vor Kurzem eine Stelle als Pförtner und Nachtwächter im Rautenstrauch-Joest-Museum in Köln angetreten hat. Dieser Bruder kann bei Bedarf natürlich auch gegen einen anderen nahen Anverwandten ausgetauscht werden.

Eben dieser Bruder hat den Charakteren eine Einladung für die Eröffnung der neu eingerichteten ägyptischen Abteilung im Rautenstrauch-Joest-Museum besorgt. Die Charaktere sollten sich diese Einladung nicht entgehen lassen: immerhin bietet das Rautenstrauch-Joest-Museum nun eine der größten altägyptischen Ausstellungen Deutschlands. Und darüber hinaus wird wohl in wirtschaftlich schwierigen Zeiten auch niemand eine Einladung zu einem großzügigen Buffet ausschlagen wollen.

Der Eingangssaal ist denn auch gut gefüllt mit zahlreichen Gästen der gehobenen Gesellschaft und der schreibenden Zunft. Sekt wird gleich am Eingang gereicht, ein kaltes Buffet wird in diesem Moment noch hinter verschlossenen Türen hergerichtet. Die Stimmung ist heiter, aber dem Umstand angemessen feierlich. Zu den Gesprächsthemen gehören Politik und Wirtschaft ebenso wie Theater und Sport.

Besuch des Bürgermeisters

Wer noch ein wenig mehr Kölner Lokalkolorit in die Eröffnung der Ausstellung würzen möchte, der könnte beispielsweise den Kölner Oberbürgermeister unter die geladenen Gäste mischen. Das war im Jahre 1922 ein gewisser Konrad Adenauer, der später einmal der erste Bundeskanzler werden sollte.

Ein kleiner Eklat

Plötzlich wird es laut hinter den Charakteren. Am Eingang zum Museum versuchen zwei Angestellte des Museums, darunter auch Richard, einen in schwarze Gewänder gehüllten, dunkelhäutigen Mann abzuweisen. Dieser beschwert sich lauthals mit einem deutlich arabischen Akzent und sehr gebrochenem Deutsch über die unhöfliche Behandlung. Nur wer es schafft, *Verborgenes* zu erkennen, dem mag auffallen, dass dem

dunkelhäutigen Fremden die linke Hand fehlt; am Armstumpf ist eine hässliche Narbe zu erkennen.

Rasch gesellt sich ein Herr im schwarzen Anzug zu den beiden Angestellten und beginnt, leise und eindringlich auf den Fremden einzureden. Einige neugierige Blicke ruhen bereits auf der Szene. Schließlich dreht der Dunkelhäutige sich wortlos um und verschwindet raschen Schrittes die Straße hinunter. Der Mann im schwarzen Anzug wiederum gesellt sich wieder zu einer Gruppe zurück, die sich um den Direktor des Museums, Dr. Foy, geschart hat. Richard zwinkert seinem Bruder noch verschmitzt zu. „Nur so ein Ausländer, der unbedingt schon heute in die Ausstellung wollte. Was diese Typen sich immer vorstellen!“

Der Direktor tritt schließlich an ein kleines hölzernes Rednerpult, wartet bis Ruhe im Saal herrscht und dankt dann mit knappen Worten für das zahlreiche Erscheinen an diesem Tag; dankt der Erbegemeinschaft Groner für die großzügige

Spende altägyptischer Exponate; wünscht allen Anwesenden einen angenehmen Aufenthalt und eröffnet dann die neu eingerichtete, altägyptische Abteilung. Die angenehm kurze Rede sorgt für höflichen Applaus, dann bieten Dr. Foy und zwei seiner Angestellten den geladenen Gästen kostenlose Führungen durch das Museum an.

Für die Spielgruppe bleibt nun tatsächlich an diesem Tag nicht sonderlich mehr zu tun, als an einer der Führungen teilzunehmen. Neben der altägyptischen Ausstellung verfügt das Museum über einige Exponate der ehemaligen deutschen Kolonien, aber auch die Südsee-Abteilung ist außerordentlich gut bestückt. Es sollte für die Charaktere ein heiterer und unbeschwerter Nachmittag sein; insbesondere das Buffet lädt nach dem Rundgang noch zum Verweilen ein. Vielleicht ergibt sich noch der ein oder andere Wortwechsel mit Richard; dieser ist jedoch für die folgende Nacht als Nachtwächter eingeteilt und wird die Veranstaltung pünktlich verlassen.

Eine schlimme Nachricht

Am nächsten Morgen wird der Charakter, dessen Bruder Richard als Nachtwächter im Museum arbeitet, früh geweckt. Zwei Kriminalpolizisten, Stahl und Müller, stehen vor seiner Tür und erbitten mit ernster Miene Einlass. Es ginge um seinen Bruder Richard.

Bittet der entsprechende Charakter die beiden Kommissare hinein, so erfährt er, dass sein Bruder Richard gestern Nacht im Museum ums Leben gekommen ist. Offensichtlich hatte er einen Einbrecher überrascht, der ihn daraufhin niederschlug und erwürgte, eine wahrhaft grausame Tat. Es folgen ein paar lose Fragen an den Charakter; ob Richard Feinde hatte, wo Richard vorher gearbeitet hat, wo der Charakter gestern zur betreffenden Zeit war („Tut mir leid, ich muss Sie das fragen...“). Anschließend wird der Charakter noch zur endgültigen Identifizierung in die Pathologie gebeten – wenn er soweit wäre. Dann verabschieden sich die beiden Kommissare wieder und verschwinden so schnell wie sie gekommen sind.



Noch mehr unerwarteter Besuch

Noch während der Spielercharakter die Nachricht vom Tod seines Bruders verdauen muss, klingelt es erneut an der Tür. Dieses mal steht ein dunkelhäutiger Ausländer, womöglich ein Araber, vor der Tür. Er trägt gepflegte Kleidung und macht einen adretten Eindruck. Auf gebrochenem Englisch mit deutlich arabischem Akzent erbittet der Fremde Einlass in die Wohnung; er habe Informationen über den Tod Richards, die die Polizei dem Charakter nicht habe geben wollen.

Einmal hereingebeten, wird der Fremde einen Dienstausweis der Kairoer Polizei vorzeigen, der auf den Namen Maged Dawud ausgestellt wurde. Dawud erzählt dem Charakter daraufhin in seinem radebrechenden Englisch eine unglaublich anmutende Geschichte:

Sein Bruder sei nicht bei einem einfachen Einbruch ums Leben gekommen! Statt dessen sei er dunkler Magie zum Opfer gefallen. Dawud verfolgte in Kairo die Spur eines kleinen Verbrechersyndikats, die sich selbst „Kult der schwarzen Saat“ nennen. Bevor es zu einer Razzia gegen einige Mitglieder kommen konnte, musste Dawud feststellen, dass der Anführer des Syndikats, ein gewisser Shukran Mezoued, über ehrfurchtgebietende dunkle Magie verfügt. Er entschloss sich, die Aktivitäten des Syndikats erst einmal weiter zu beobachten, wodurch er auf die Spur dreier Mitglieder kam, die sich auf den Weg nach Europa machten. Kurzenschlossen folgte er den Dreien, nur um herauszufinden, dass diese etwas aus dem Museum stehlen wollten; irgendein Artefakt aus der altägyptischen Abteilung. Allerdings würden die drei nicht selbst einbrechen – sie setzen die schwarze Magie ihres Führers ein, um ihr Ziel zu erreichen.

Für seine Version der Geschichte gäbe es zahlreiche Beweise, führt Dawud weiter aus. Sie ließen sich sowohl an der Leiche Richards feststellen, aber auch am Tatort selbst – immerhin sind keinerlei Einbruchsspuren gefunden worden! Wer die wahren Mörder Richards finden will, der muss selbst nachts im Museum warten. Ihm selbst seien die Hände gebunden – er ist immerhin längst außerhalb seines Zuständigkeitsbereichs und wohl auch eigenmächtig angereist. Auch wolle er der deutschen Polizei nicht diese abenteuerliche Geschichte erzählen. Aber – sollte der eigene Bruder nicht erfahren, was mit

Richard geschehen ist? Und eine Chance erhalten, die wahren Mörder zu finden? Dawud gibt dem Charakter noch die Adresse des kleinen Hotels, in dem er für seinen Aufenthalt abgestiegen ist, dann verabschiedet er sich.

Für den Spielleiter

Maged Dawud spielt ein falsches Spiel. Natürlich ist der Polizeiausweis nur eine Fälschung. Die Geschichte, die er dem Charakter erzählt, ist allerdings wahr: Richard ist bei Shukran Mezoueds erstem Versuch, an das *Hierón Aigýpton* zu gelangen, ums Leben gekommen. Die Motive Dawuds sind aber nicht so edel, wie er vorgibt: tatsächlich will er die Charaktere als Ablenkungsmanöver für Mezoueds Leute einsetzen, um selbst problemlos an das *Hierón Aigýpton* zu gelangen.

Recherchen

Richards Bruder sollte spätestens nun die anderen Charaktere kontaktieren, um zu beratschlagen, wie weiter vorgegangen werden soll. Zunächst sollten Beweise für Dawuds Geschichte gesammelt werden, es gibt aber natürlich auch noch einige andere mögliche Anlaufstellen, um Hintergrundinformationen zu sammeln. Im Folgenden werden die wahrscheinlichsten Ziele der Charaktere beschrieben.

Die Pathologie

Da Richards Bruder von den Kommissaren Müller und Stahl zur Identifizierung der Leiche bestellt wurde, ist es für die Gruppe kein Problem, zum Leichnam vorgelassen zu werden. Ein Gerichtsmediziner begleitet die Spielercharaktere. Es handelt sich bei dem Toten tatsächlich um Richard. Wer auf die *Idee* kommt, die Würgemale an Richards Hals – die ja als Todesursache festgestellt wurden – zu untersuchen muss feststellen, dass diese äußerst ungewöhnlich aussehen: So ist Richard wohl nicht wie zu erwarten mit einer Schlinge stranguliert worden; stattdessen finden sich mehrere kleine Hand- und Fingerabdrücke, fast wie von Kinderhänden an seinem Hals. Darauf angesprochen wird der Gerichtsmediziner nur mit den Schultern zucken und kurz ausführen, dass Würgemale oftmals absonderliche Formen annehmen.

Die Polizei

Die Kommissare Müller und Stahl sind nicht jederzeit im Büro anzutreffen – man muss schon *Glück* haben, damit wenigstens einer von Beiden hinter seinem Schreibtisch hockt. Anfänglich geben sich die Kommissare noch höflich. Fragen über den Zustand des Tatortes beantworten sie mit dem Hinweis auf laufende Ermittlungen allerdings nicht. Wer auch noch versucht, den Kommissaren eine Geschichte von schwarzer Magie und ägyptischen Verbrechersyndikaten aufzutischen, der wird schon bald recht barsch des Büros verwiesen. Hier ist für die Gruppe keine große Hilfe zu erwarten.

Das Museum

Das Rautenstrauch-Joest-Museum ist am heutigen Tage aufgrund der Geschehnisse in der letzten Nacht geschlossen. Die Charaktere können allerdings vom Pförtner zum Direktor, Dr. Foy, gebracht werden, wenn sie ihm erzählen, dass einer von ihnen der Bruder des toten Nachtwächters ist. Dr. Foy, der in einem schlicht, aber geschmackvoll eingerichteten Büro in der 1. Etage sitzt, ist ob des tragischen Vorfalls in seinem Museum sichtlich durcheinander. Zum Tatort wird auch er die Charaktere nicht vorlassen – der ganze Flur ist noch polizeilich gesperrt. Allerdings kann er ihnen verraten, dass nichts gestohlen wurde. Außerdem haben weder die Polizei noch seine eigenen Angestellten Einbruchsspuren entdeckt. Er wird es auf keinen Fall gestatten, dass die Charaktere in der Nacht im Museum bleiben, um Dawuds Geschichte zu überprüfen; er lässt sich weder *überreden* noch *überzeugen*.

Die Bibliothek

Wer – ganz klassisch – eine Bibliothek aufsuchen möchte, um mehr über den „Kult der schwarzen Saat“, den Dawud erwähnt hat, zu erfahren, hat in Köln dafür zahlreiche Möglichkeiten. Die vielversprechendsten Adressen dürften aber die Stadtbibliothek am Gereonskloster oder die Bibliothek der Kölner Hochschulen in der Claudiusstraße sein. Mit viel *Glück* ließe sich aber auch in einer der zehn Kölner Volksbüchereien ein Erfolg verzeichnen. Bei erfolgreicher *Bibliotheksnutzung* und ungefähr drei Stunden Sucherei kann dann *Gott Handout #1* ausgehändigt werden.

Maged Dawud

Vielleicht möchte die Gruppe auch noch einmal mit Maged Dawud sprechen. Dieser ist im Hotel Nellesen am Alten Markt abgestiegen, wie er heute morgen Richards Bruder verriet. Viel Neues ist von ihm allerdings nicht zu erfahren. Sollte der Gruppe bereits der ein oder andere Umstand an Richards Tod seltsam erscheinen – wie die seltsamen Würgemale und die Tatsache, dass kein Einbruch stattgefunden zu haben scheint – wird er die Gruppe in ihrem Misstrauen bestärken. Außerdem wiederholt er eindringlich, dass Richards Mörder nur zu finden sei, wenn man nachts im Museum verweilt. Brauchen die Charaktere einen letzten Anstoß so wird er ihnen verraten, dass er selbst in dieser Nacht in das Museum eindringen wird, um die Verbrecher auf frischer Tat zu ertappen. Er bietet an, dass man sich zur Abenddämmerung treffen könne.

Für den Spielleiter

Am Ende der Recherchen sollte den Spielern klar sein, dass irgendetwas im Rautenstrauch-Joest-Museum nicht stimmt. Außerdem sollten sie bereit sein, dem Museum in der folgenden Nacht einen Besuch abzustatten, auch, wenn Dr. Foy ihnen keinen Einlass gewähren wird.

Eine Nacht im Museum

Es ist ein typischer Aprilabend. Das Wetter ist sich nicht sicher, in welche Richtung es umschlagen möchte. So sind auf den Straßen Passanten mit dicken Wintermänteln und Regenschirmen zu sehen, obwohl der Himmel eher grau und diesig wirkt. Ein Beobachtungsposten für den Ein- und Ausgang des Museums ist recht leicht auf der gegenüberliegenden Straßenseite zu beziehen. Gegen 18.00 Uhr verlassen die meisten Angestellten das Rautenstrauch-Joest-Museum und begeben sich in den Feierabend. Auch Dr. Foy wird spätestens gegen 19.00 Uhr das Gebäude verlassen. Spätestens nun wird sich den Charakteren auch Maged Dawud anschließen, sollten sie sich bereits am Nachmittag in seinem Hotel mit ihm verabredet haben. Ein Treffen mit ihm sollte an dieser Stelle leicht zu arrangieren sein – er entdeckt die Charaktere einfach, während diese die sich in den Feierabend verabschiedenden Mitarbeiter des Museums beobachten.

Anwesend sind nun nur noch zwei Nachtwächter, die nach den Vorkommnissen der letzten Nacht aber eher verschüchtert das Foyer bewachen und sich auf keinen Fall trennen werden. Ein Einstieg in das Museum ist dementsprechend erstaunlich leicht – insofern die Charaktere sich leise verhalten. Ein *einfacher* Wurf auf *Mechanische Reparaturen* öffnet beispielsweise einen der beiden Seitenausgänge, die eigentlich als Notausgänge fungieren. Wer es spektakulärer mag, der kann auch auf das Museumsdach *klettern* und durch eine der Dachluken in das Museum gelangen. Doch Vorsicht – wer mindestens zwei Proben verpatzt, der stürzt die Museumswand wieder hinunter, was durch den Lärm nicht nur die beiden Nachtwächter nach draußen ruft, sondern auch 1W4 Schadenspunkte kostet.

Im Museum

Die altägyptische Abteilung ist im 1. Stock des Museums untergebracht. Auf der beigefügten Karte ist auch dieses Stockwerk dargestellt. Der 2. Stock sowie das Erdgeschoss sind von der Raumaufteilung nahezu identisch (auch wenn im Erdgeschoss das Foyer ein wenig größer ist); beide spielen für das Abenteuer aber keine Rolle. Im 2. Stock sind Sonderausstellungen untergebracht (in diesen Tagen gerade „Von der Geschichte der Jagd“, worin diverse Jagdgeräte aus

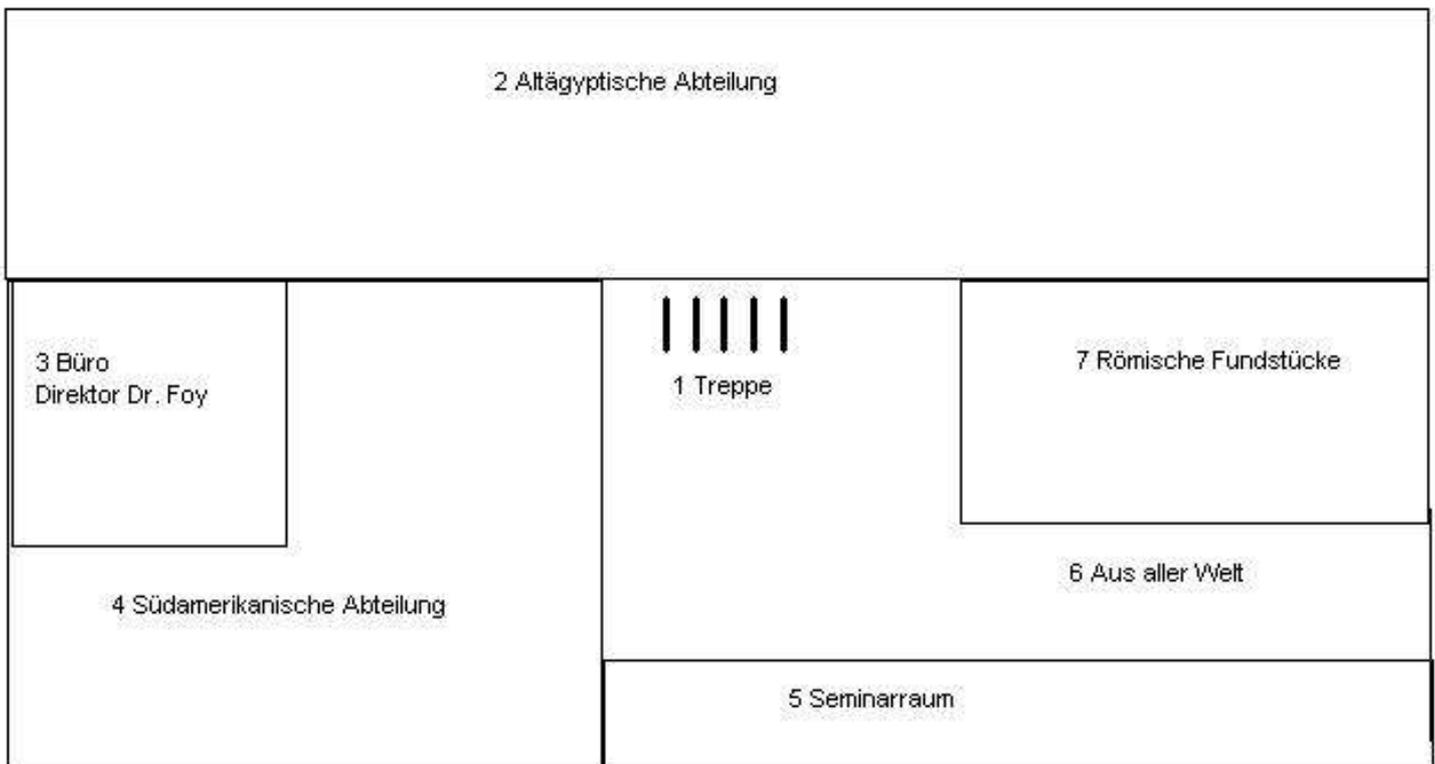
unterschiedlichen Zeitaltern ausgestellt werden), während im Erdgeschoss neben dem Eingangsbereich und einem kleinen Laden, in dem Andenken erstanden werden können auch Exponate aus den ehemaligen Kolonien ausgestellt sind. In den oberen Stockwerken sind – bis auf das Büro von Direktor Dr. Foy – keine Türen verschlossen. Im folgenden werden die einzelnen Örtlichkeiten des 1. Stocks genauer beschrieben.

1 Treppe

Eine versetzte, geräumig breite Treppe führt sowohl hinunter ins Erdgeschoss, als auch hinauf in den 2. Stock

2 Altägyptische Abteilung

Es handelt sich um einen länglichen Saal, von dessen Westseite nun fahles Mondlicht hereinfällt. Entlang der Nordwand sind zahlreiche Vitrinen mit verschiedensten Exponaten aufgebaut – von Waffen über Schmuck und auch Schriftrollen ist alles Mögliche dabei. Die Südwand wird von Steintafeln mit Hieroglyphen und kleinen Hinweisschildern mit Übersetzungen eingenommen. In der Mitte des Saales sind verschiedene Kunstgegenstände auf breiten Tischen drapiert. Am auffälligsten davon sind vielleicht noch vier tönernen Figuren, jede wohl ungefähr 120 cm groß, die im alten Ägypten als Grabbeigabe für die Toten dienten.



3 Büro des Direktors

Durch die südamerikanische Abteilung ist das Büro des Direktors Dr. Foy zu erreichen, in dem die Charaktere möglicherweise bereits heute nachmittag waren. Es ist im Moment verschlossen (was *Mechanische Reparaturen* möglicherweise ändern kann), der Raum enthält allerdings keine interessanten Hinweise auf die Vorkommnisse des gestrigen Abends.

4 Südamerikanische Abteilung

Der L-förmige Raum, der die südamerikanische Abteilung beherbergt, wird aktuell auch durch sein nach Westen gelegenes Fenster von fahlem Mondlicht erhellt. Der Raum enthält weniger Exponate als die altägyptische Abteilung (vor allem Schmuck), ein Umstand, der durch den Einsatz von vielen Zimmerpflanzen, die ein Amazonasgefühl aufkommen lassen sollen, geschickt kaschiert wird.

5 Seminarraum

Hier werden Vorträge für interessierte Laien abgehalten, hauptsächlich vom Museumsdirektor persönlich. Einige karge Holzbänke sind in Reihen vor ein schmuckloses Rednerpult drapiert; eine Tafel und eine Projektionsleinwand runden das Bild ab.

6 Aus aller Welt

Im Flur des ersten Stockwerks sind Exponate aus verschiedenen Teilen der Welt dargestellt, über indianischen Kopfschmuck und chinesische Essstäbchen bis hin zu afrikanischen Beschneidungsmasken. Der Raum ist im Moment recht finster, da er über kein Westfenster verfügt.

7 Römische Fundstücke

In einem kleinen, separaten Raum wird die wohl umfangreichste Abteilung des Museums verwahrt. Von Münzen angefangen enthält die Sammlung alles möglich über Kleidung, Vasen, Amphoren, Waffen, Rüstung, Werkzeuge, Haushaltsgegenstände bis hin zu Schrifftafeln nebst Übersetzungen. Die meisten Funde stammen dabei von den Ausgrabungen in Köln und Umgebung. Auch dieser Raum ist momentan sehr dunkel, da kein Westfenster vorhanden ist.

Der Überfall

Die Charaktere sollten sich, notfalls auf Anleitung von Dawud hin, in einem der Räume auf die Lauer legen. Eine ganze Zeit lang passiert nichts; auch die

beiden Nachtwächter im Foyer werden in dieser Nacht freiwillig keine Runde durch das Museum drehen, um nach dem Rechten zu sehen. Nach ungefähr vier Stunden, es ist nun bereits bald 0.00 Uhr, können die Charaktere von der Westseite des Gebäudes einen leisen, atonalen und monotonen Gesang vernehmen. Die Sprache dürfte ihnen völlig fremd sein – es handelt sich um einen altägyptischen Dialekt – aber der Ursprung des Gesanges scheint sich unter dem Westfenster der altägyptischen Abteilung zu befinden.

Uschebtis

Bei den belebten Statuen handelt es sich um Uschebtis. Uschebtis, das sind die kleinen Tonfiguren, die im alten Ägypten den Toten mitgegeben wurden, damit diese im Jenseits die Frondienste verrichten, die dem Toten auferlegt werden konnten. Sie sind auch die Krieger, die von skrupellosen Magiern unter Zuhilfenahme einer solchen Tonfigur aus dem ägyptischen Jenseits gerufen werden, um völlig willenlos ihren finsternen Zwecken zu dienen.

Ein Uschebti erscheint prinzipiell in menschlicher Form mit ägyptischen Zügen, sollte es aber vorgekommen sein, dass der zugehörigen Tonfigur einige Körperteile abgebrochen sind, so fehlen diese auch der Reinkarnation des Uschebti. Uschebtis spüren keine Schmerzen und kämpfen ungeachtet ihrer – nicht blutenden – Wunden stets bis zum Tod.

Wer sorgsam hinüber *schleicht* und aus dem Fenster sieht, der kann drei Gestalten in langen schwarzen Umhängen, die sie sich um den Körper geschlungen haben, im Dunkeln ausmachen. Wer nun noch eine *schwere* Probe auf *Verborgenes Erkennen* besteht, dem mag auffallen, dass zumindest einer der Gestalten die linke Hand fehlt!

Noch während die Charaktere die fremde Gruppe beobachten, sind hinter ihnen plötzlich laute Geräusche zu hören: durch die tönernen Statuen, Grabbeigaben für die Verstorbenen, geht ein sanftes Zittern, dann steigen sie behutsam und bedächtig von den Tischen hinunter! Im blassen Mondlicht wirken sie wie deformierte Kinder mit überdimensionierten Köpfen, tönerne Golems mit

unbekannten Zielen: ein Anblick, der die Charaktere 1/1W3 Punkte geistige Stabilität kostet.

Drei der kleinen Statuen bewaffnen sich rasch mit einigen der antiken Waffen, die als Exponate ausgestellt sind und gehen auf die Gruppe zum Angriff über. Um diese Uschebtis wird sich die Gruppe auf jeden Fall kümmern müssen; sie verteilen sich auch gegebenenfalls so geschickt, dass kein offener Durchgang zum vierten Uschebti verbleibt. Die Werte für die Uschebti sind im Anhang zu finden. Der vierte Uschebti schließlich geht mit bedächtigen Schritten auf eine Vitrine mit Schriftrollen zu. Er zerbricht sie und nimmt eine Sammlung Papyrus-Schriftrollen heraus, die er dann mit zielsicheren Schritten auf das Westfenster zuträgt.

Die Uschebtis bewegen sich bedächtig und auch unbeirrbar, aber keineswegs langsam. Insgesamt dauert der Überfall vielleicht zwei oder drei Runden. Da die angreifenden Uschebti buchstäblich in Stück geschlagen werden müssen, bevor sie ihre unermüdlichen Angriffe beenden, sollte dem vierten Uschebti die Flucht durch das Westfenster gelingen. Er zerschlägt auch diese Scheibe und stürzt sich mit der Schriftrolle aus dem Fenster. Beim Aufprall auf den Boden zerbrechen seine Beine und er bleibt als zuckendes, hilfloses Etwas im Gras liegen – ein Anblick, der weitere 0/1 Punkte Stabilität für beobachtende Charaktere kostet.

Die unter dem Fenster stehende Gruppe schwarz gewandeter Gestalten unterbricht nun ihren bizarren Singsang, woraufhin die Uschebtis, die möglicherweise immer noch auf die Charaktere eindringen, sofort innehalten und wieder in ihre erstarrte Statuenform zurückfallen; ihre Waffen fallen klirrend zu Boden. Einer der geheimnisvollen Sänger bückt sich nach der Papyrusrolle, dann beginnen alle drei zurück auf die Straße und diese hinunter zu rennen. Scheinbar haben sie bekommen, was sie wollten.

Die Probleme für die Gruppe sind an dieser Stelle aber noch nicht ausgestanden. Durch den Lärm aufgeschreckt haben sich die beiden Nachtwächter – nachdem sie den Polizeinotruf angewählt haben – auf den Weg nach oben gemacht, um nach dem Rechten zu sehen. Ihr Erscheinen wird durch Lichtkegel und deutlich vernehmbare Schritte auf der Treppe angekündigt. Sollte sich die Gruppe für

eine rasche Flucht durch das ohnehin zerstörte Fenster entscheiden, so müssen sie schon ihre Fertigkeiten im *Springen* unter Beweis stellen; andernfalls werden 1W4 Schadenspunkte durch den Sturz fällig. Maged Dawud wird sich an dieser Stelle im übrigen auf jeden Fall für die Flucht entscheiden – seine gefälschten Papiere würden einer behördlichen Prüfung natürlich nicht standhalten. Wer sich hingegen lieber mit den Nachtwächtern auseinandersetzen möchte, der wird sich eine gute Erklärung einfallen lassen müssen – immerhin sind die Charaktere unbefugt im Museum, zahlreiche Exponate sowie ein Fenster sind zerstört und eine Schriftrolle schließlich wurde gestohlen. Das alles wird mit Sicherheit einen längeren Aufenthalt bei der Polizei nach sich ziehen.

Egal, ob die Charaktere sich für eine rasche Flucht oder den Umweg über eine unangenehme Befragung entscheiden – eine direkte Verfolgung der fliehenden Kultisten sollte an dieser Stelle im Sande verlaufen, soll denn das Abenteuer nicht zu früh enden. Maged Dawud wird die Charaktere – egal, an welcher Stelle sie sich letztendlich trennen – dazu auffordern, sie morgen in seinem Hotel aufzusuchen, um weitere Schritte zu besprechen.

Für den Spielleiter

Ein Überfall in der gleichen Form hat sich auch in der vorigen Nacht im Museum ereignet. In der letzten Nacht hatte jedoch Richard das Pech, den Uschebtis in die Quere zu kommen, was er mit dem Leben bezahlte. Die drei Kultisten brachen daraufhin in Panik den Überfall ab. In der heutigen Nacht sind sie aber von derartigen Skrupeln schon befreit.

Am nächsten Tag

Insofern die Charaktere nicht irgendwie bei der Polizeidienststelle vorstellig werden müssen, sollten sie sich recht früh mit Dawud treffen wollen. Dieser wartet den ganzen Tag in seinem Hotel auf das Eintreffen der Gruppe.

In seinem stickigen, kleinen Hotelzimmer wird er die Charaktere bedrängen, mit ihm zusammen die Jagd auf die Kultisten aufzunehmen. Immerhin ginge es darum, Richard zu rächen. Außerdem könne man kein schwarzmagisches Werk in die

Hände dieser gottlosen Teufel geben. Allerdings hätten die drei Kultisten bereits einen halben Tag Vorsprung, was bei der guten Verkehrsanbindung Kölns mit Sicherheit bedeutet, dass den Charakteren eine beschwerliche Reise bis nach Ägypten bevorsteht. Einmal in Kairo angekommen, könne er, Dawud, die Charaktere aber mit Sicherheit wieder auf die Spur des Syndikats bringen – immerhin kenne er das Hauptquartier.

Beides sollten überzeugende Argumente für die Charaktere darstellen, auf Dawuds Vorschlag einzugehen. Sollte es noch ein wenig an der rechten Motivation fehlen, so könnten im Laufe des Tages die Kommissare Müller und Stahl noch einmal bei Richards Bruder vorstellig werden, und ihn und den Rest der Gruppe mit unangenehmen Fragen bezüglich der letzten Nacht bedrängen. Das könnte dazu führen, dass die Gruppe einsieht, dass sie den deutschen Behörden die tatsächlichen Täter wohl wird liefern müssen.

Für den Spielleiter

Maged Dawud ist sich an dieser Stelle nicht sicher, ob er die Charaktere in Ägypten wirklich brauchen wird, oder ob ihm vor Ort nicht ein anderer Zufall in die Hände spielt. Später wird sich herausstellen, dass das eifrige Pflichtbewusstsein der Kairoer Polizei ihm in die Hände spielen wird – das ahnt er aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht und überredet

so die Charaktere, sozusagen als sein „As im Ärmel“, mit ihm nach Ägypten zu reisen.

Überfahrt

Die nächsten Tage sollten mit Reisevorbereitungen verbracht werden, allerdings darf den Kultisten auch kein zu großer Vorsprung eingeräumt werden, weswegen insbesondere Dawud zur Eile drängt. Die tatsächliche Reiseroute hat für den weiteren Verlauf des Abenteuers keine Bewandnis, weswegen hier nur ein Vorschlag gegeben werden soll:

In regelmäßigen Abständen führt von Köln aus ein Zug in Richtung Ruhrgebiet; hier kann am Dortmunder Hauptbahnhof dann ein Zug nach Hamburg gewählt werden. Von Hamburg aus verkehrt die Hamburg-Bremer Afrika-Linie, die früher Deutschland mit seinen Kolonien verband, in ungefähr zweiwöchigem Abstand. Über den Seeweg ist Alexandria dann in ungefähr fünf Tagen zu erreichen, von wo aus es den Nil hinauf bis nach Kairo weitergeht.

Für die Überfahrt sind keine besonderen Ereignisse vorgesehen. Die Route der Kultisten ist für die Charaktere nicht nachzuvollziehen; auch landen die beiden Parteien nicht „zufällig“ auf dem gleichen Boot in Richtung Ägypten.

2. Akt: Kairo

Ankunft in Kairo

Bereits bei der Ankunft im Binnenhafen von Kairo sollte der Gruppe der hektische Charakter Kairos entgegenschlagen. Bereits bei der Ankunft im Hafen von Kairo sollte der Gruppe der hektische Charakter Kairos entgegenschlagen. Die Sonne steht brennend heiß am Himmel. Zahlreiche Arbeiter verstauen Kisten und Stoffballen auf Handelsschiffen. Herumlungernde Matrosen und hektische Händler säumen die Kais. Die Luft ist erfüllt von dem Lärm der Arbeiten und lautem Stimmengewirr verschiedenster Sprachen. Spielt das Abenteuer zum vorgesehenem Zeitpunkt Ende April 1922 so ist Ägypten – und damit letztendlich auch Kairo – erst vor wenigen Monaten von

Großbritannien in die Unabhängigkeit entlassen worden. Die ohnehin ständig wachsende Stadt erlebt im Moment einen sprunghaften Zustrom von Einwohnern und expandiert in alle Richtungen, um die Menschenmassen aufnehmen zu können. Sollte der Zeitpunkt verlegt worden sein, spielt das allerdings keine große Rolle, da Kairo bis in die 1940er Jahre stetig weiter wachsen wird.

Bereits im Hafen werden die Charaktere aber auch mit der Schattenseite des raschen Wachstums konfrontiert: mit dem stetigen Zustrom von Menschen erhöht sich auch die Anzahl der Armen und Mittellosen dramatisch. Bettler säumen bereits an den Kais die Wegränder und versuchen, die Herzen der eintreffenden Europäer zu erweichen.

Es ist überdies dieser Nährboden aus Überbevölkerung und Armut, der den „Kult der schwarzen Saat“ von Shukran Mezoued so überaus gut gedeihen lässt. Zahlreiche der Bettelarmen lassen sich von dem Versprechen einer güldenen Zukunft, in die Ahtu die Unterdrückten und Zerstörten führen wird, nur zu gerne ködern. Die Ankunft der Charaktere bleibt den Kultisten an dieser Stelle allerdings noch verborgen – immerhin haben die drei Rückkehrer aus Deutschland keine Verfolger bemerkt.

Unterkunft

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten für die Charaktere, um sich in Kairo für ein paar Tage ein zu quartieren. Die meisten Hotelangestellten sprechen auch mindestens in Grundzügen englisch (immerhin war Ägypten bis vor wenigen Monaten noch britisches Protektorat), so dass auch Maged Dawuds Hilfe an dieser Stelle nicht vonnöten ist.

Die nächsten Tage

Dawud wird die Gruppe dann auch recht bald verlassen, angeblich, um sich bei seinem Vorgesetzten auf dem Polizeipräsidium zurück zu melden. Tatsächlich wird er in den nächsten Tagen versuchen, mehr über den Standort des Hauptquartiers des Kult der schwarzen Saat herauszufinden: immerhin stieß er auf der Überfahrt nach Deutschland zum ersten Mal auf seine Konkurrenten um das *Hierón Aigýpton* und hat tatsächlich im Moment gar keine Ahnung, wo der Kult sich versteckt hält. Dafür befragt er die Bettler in den Armenvierteln und setzt dazu auch offensiv seinen gefälschten Polizeiausweis ein. Allerdings führt gerade dieser Umstand Mezoued schließlich auf die Spur der Charaktere, dem das plötzliche Interesse eines Polizeibeamten an seinem Kult ein Dorn im Auge ist...

Dawud wird versuchen, die Charaktere erst einmal zu vertrösten. Eine Razzia bedürfe einer gewissen Vorbereitung. Nein, sie könnten ihn nicht auf das Polizeipräsidium begleiten, da er dort vorläufig nicht mehr vorstellig werden wird. Er wird versuchen, die Charaktere dazu zu überreden, die nächsten Tage einfach abzuwarten, bis seine Kollegen alles vorbereitet hätten.

Kairo bietet letztendlich auch für den verwöhnten Westeuropäer genug Luxus und genug Interessantes zu entdecken, dass es den Charakteren letztendlich auch nicht schwerfallen sollte, die nächsten Tage abseits von Maged Dawud zu gestalten. Im Laufe der nächsten Tage können verschiedene Dinge geschehen; einige Beispiele seien hier angerissen:

1. Einem der Charaktere, am Besten dem Bruder von Richard, wird im dichten Gedränge einer heruntergekommenen Gasse die Geldbörse gestohlen. Nur wer *Verbogenes* zu *erkennen* vermag ist in der Lage, den Diebstahl sofort zu bemerken. Erst nach einer rasanten Verfolgung durch Kairos dunkelste Viertel ist der Dieb zu stellen: es handelt sich um einen vielleicht 14jährigen Knaben. Ihm fehlt sein rechtes Ohr und eine große Narbe zieht sich vom fehlenden Körperteil aus quer über seine Wange. Vielleicht haben die Charaktere die *Idee*, dass es sich bei dem Jungen um einen Ahtu-Anhänger handeln könnte und möchten ihn festhalten bis Maged Dawud den Burschen befragen kann. Dieser wird jedoch bei der erstbesten Gelegenheit den Charakter, der ihn festhält, beherzt in den Arm beißen und so fliehen können. Wird der Diebstahl nicht bemerkt, so wird der jugendliche Dieb (der natürlich zu dem verderbten Ahtu-Kult gehört) Mezoued eine Geldbörse mit einem deutschen Pass – und dann auch noch aus Köln – übergeben können, was diesen noch weiter in Alarmbereitschaft versetzt.
2. Die Charaktere gelangen auf einen Basar, auf dem neben vielem Tand und Tinnef auch gestohlene Ausgrabungsstücke von Grabungen bei den Pyramiden verkauft werden; für Sammler sicherlich von großem Interesse.
3. Nach der Rückkehr von einem weiteren Tag ins Hotel mag den Charakteren an der Tür Dawuds ein seltsames Zeichen auffallen, dass dort vor kurzem eingeritzt worden sein muss. (s. *Gott Handout #2*) Es erinnert an einen verwachsenen Baum und kann durch eine spätere Recherche in einer Bibliothek als Zeichen Ahtus identifiziert werden. Hierbei handelt es sich um eine Warnung an den vermeintlichen Polizisten, seine Nase aus den Angelegenheiten des Kults der schwarzen Saat herauszuhalten.

4. Bei einem Treffen mit Maged Dawud, zum Beispiel auf einem Basar zu einer verabredeten Zeit, geht der Kult der schwarzen Saat erstmals zum Frontalangriff über: Dawud hat Mezoued nun genug aufgeschreckt, so dass dieser seinen Leuten befohlen hat, den unliebsamen Polizisten zu beseitigen. Die Kultisten werden versuchen, die Gruppe und Dawud mit englischen Hilfeschreien in eine Seitengasse zu locken, wo sie zu viert und mit langen Krummdolchen bewaffnet zum Angriff übergehen. Die Werte der Kultisten finden sie im Anhang. Es handelt sich bei den vier um wenig geübte Kämpfer; immerhin rekrutiert Mezoued sein menschliches Material aus Bettlern und Krüppeln.



Die Spur des Kults der schwarzen Saat

Nachdem Dawud seine Nachforschungen hinter dem Rücken der Charaktere aufgenommen hat, wird er ständig von Mitgliedern des Kultes im Auge gehalten werden. So erschließt sich den Kultisten dann auch recht bald Dawuds Verbindung zu den Charakteren. Fortan werden auch die Charaktere keine Straße Kairos mehr überqueren können, ohne dass eine schwarz verummte Gestalt sie dabei beobachtet. Wer einen *schweren* Wurf auf *Verborgenes erkennen* besteht, dem mag zum einen oder anderen Zeitpunkt einer der Verfolger auffallen. Wenn die Charaktere bereits die Verstümmelungen als Zeichen des Ahtu-Kultes ausgemacht haben, kann es zu einem verstörenden Erlebnis für sie werden, eines der Armenviertel Kairos zu durchqueren: fast jeder Bettler hat hier die eine oder andere Verstümmelung oder Behinderung, egal, ob Ahtu-Anhänger oder nicht... Ob es letztendlich zu weiteren handfesten Auseinandersetzungen mit Kultisten kommt, sei an dieser Stelle dem Spielleiter überlassen.

Nachdem ungefähr eine Woche vergangen ist, gelingt es Dawud, eines Bettlers habhaft zu werden, der zwar kein Ahtu-Anhänger ist, ihn aber mit den nötigen Informationen versorgen kann. Der Zeitpunkt kann je nachdem, wie die Charaktere sich

in Kairo verhalten, nach vorne oder nach hinten angepasst werden. Der alte Bettler wird von den anderen in seiner Gasse für taub gehalten – ein Umstand, den er sorgsam pflegt. So konnte er auch zwei der Ahtu-Kultisten belauschen, was sich nun, wo Dawud ihm bare Münze für seine Informationen anbietet, auch tatsächlich gelohnt hat. Der Alte kennt nicht nur die Adresse der Lagerhalle, die als Mezoueds Kultzentrum fungiert, sondern weiß auch zu berichten, dass der Kult in heller Aufregung ist, weil sich irgendein altes Artefakt in ihren Händen befinden soll. In der nächsten Nacht soll eine große Zeremonie stattfinden – worum es dabei aber geht schienen nicht einmal die beiden Anhänger des Kultes zu wissen.

Dawud versetzt diese Information natürlich in Alarmbereitschaft, ahnt er doch, dass Mezoued

versuchen wird, das *Hierón Aigýpton* einzusetzen um Ahtu zu beschwören. Nachdem Dawud diese Informationen erhalten hat, wird er nun tatsächlich die Polizei informieren. Auch dies geschieht hinter dem Rücken der Charaktere. Dabei verschweigt er natürlich die Details um schwarzmagische Riten und gestohlene Kultobjekte, sondern gibt lediglich an, dass sich ein verbrecherischer Ring aus Taschendieben und anderen Tunichtguten in der alten Lagerhalle treffen wird. Die Kairoer Polizei, die tatsächlich noch versucht, dem stetigen Taschendiebstahl auf den Basaren ihrer Stadt Herr zu werden, wird diese Information gierig aufnehmen und am nächsten Abend tatsächlich einige ihrer Leute zu der genannten Adresse schicken.

Erst jetzt wendet sich Maged Dawud wieder an die Charaktere und teilt ihnen mit, dass sich die Ereignisse ihrem Höhepunkt nähern. In der nächsten Nacht soll der Kult der schwarzen Saat sein dunkles Beschwörungsritual abhalten – seine Kollegen von der Polizei stünden allerdings bereit, um die Kultisten in flagranti zu erwischen und festzunehmen. Er wird die Charaktere einladen, am nächsten Abend mit ihm bei der Polizeiaktion anwesend zu sein.

Ein ausgefallenes Finale

Dawud wird die Gruppe in der darauf folgenden Nacht zu einer alten, verfallenen Lagerhalle am Rand eines heruntergekommenen Elendsviertels Kairos bringen. Schon auf dem Weg dorthin stolpern sie über den Unrat, der die Straßen füllt. Als die Charaktere an der Lagerhalle eintreffen, sind die kleinen Fenster bereits von flackerndem Fackelschein erfüllt und ein atonaler, monotoner Singsang zieht über die Straße zu ihnen hinüber. Polizisten sind noch keine zu sehen.

Dawud fordert die Charaktere dazu auf, hier auf der anderen Straßenseite zu warten, während er auf die Tür der Lagerhalle zugeht. Egal, wie die Charaktere sich entscheiden – es gibt nur eine einzige Wache am Tor der Halle, da Mezoued nicht mit einem Übergriff rechnet. Außerdem ist seine gottgleiche Macht für ihn zum Greifen nah... Die verummte, mit einem Krummdolch bewaffnete Gestalt lässt sich zwar von Dawuds Polizeiausweis nicht beeindrucken, allerdings ist es weder für ihn, noch

für eventuell folgende Charaktere ein Problem, den Wächter nieder zu schlagen. Sollte Dawud alleine gegangen sein, wird er nun die Charaktere zum Folgen auffordern.

Einmal in der Halle angekommen, bietet sich den Charakteren ein bizarres Bild: in der Mitte der Halle sind Fackeln auf dem Boden verteilt, die grob einen etwa pentagrammförmigen Stern bilden. In der Mitte dieses Sterns kniet ein hochgewachsener, hagerer Mann in einer schwarzen Kutte vor einem etwa 14jährigen Knaben, der gefesselt auf dem Boden liegt: sollte der Taschendieb aus einem der vorigen Kapitel aufgegriffen worden sein, so können die Charaktere ihn hier wiedererkennen. Rund um die Fackeln knien oder stehen etwa dreißig schwarz verummte Gestalten, die ihre Oberkörper wie in Trance langsam hin und her wiegen und den – bereits von draußen zu hörenden – bizarren Gesang angestimmt haben. Der bewaffnete, hagere Mann scheint von der eindringenden Gruppe keine Notiz zu nehmen, sondern zeichnet mit seinem Krummdolch weiter wirre Symbole in die Luft über dem gefesselten Jungen.

Noch ehe die Charaktere wirklich reagieren können, wird mit einem lauten Krachen die Tür der Lagerhalle aufgebrochen. Ungefähr zwölf Polizisten in der Uniform der Kairoer Polizei stürmen mit gezogenen Waffen in die Halle. Die meisten Kultisten sind viel zu sehr in ihrer Trance gefangen, um sich einer Festnahme zu widersetzen; die wenigen, die versuchen zu fliehen stellen aber eine leichte Beute für die Charaktere und zwei vor der Tür verbliebene Polizeibeamte dar: immerhin sind sie unbewaffnet und garantiert auf die eine oder andere Weise verkrüppelt oder verstümmelt... Selbst Mezoued, der Anführer des Kultes der gerade dabei war, den jungen Taschendieb Ahtu zu opfern, lässt sich ohne weiteren Widerstand festnehmen. Die Charaktere werden allerdings von den Polizisten nicht weiter beachtet.

Wer an dieser Stelle seiner Spielgruppe etwas mehr handfeste Action anbieten möchte, dem steht es natürlich frei, die Kultisten möglicherweise doch nicht in so ferner Trance und mit dem einen oder anderen Krummdolch bewaffnet darzustellen. Werte für verschiedene der Kultisten finden sie im Anhang. Dies gibt einer Gruppe mit handfesteren Zielen die Möglichkeit, sich ein wenig auszutoben.

Allerdings sollten auf Seiten der Kultisten keine Mythoswesen eingesetzt werden – Mezoued ist eher Okkultist denn wirklich Mythoskundiger und versteht sich nicht auf das Beschwören fremder Wesenheiten.

Nach dieser sehr erfolgreichen Razzia können die Charaktere noch beobachten, wie einer der Polizisten einige Schriftrollen aus dem hinteren Teil der Halle herausholt und diese an Maged Dawud übergibt. Die beiden unterhalten sich noch kurz auf arabisch, dann verschwindet der Polizist. Unzweifelhaft handelt es sich bei den Schriftrollen um das aus dem Kölner Rautenstrauch-Joest-Museum gestohlene *Hierón Aigýpton*!

Das Ende?

An dieser Stelle scheint das Abenteuer für die Charaktere erst einmal zu Ende zu gehen. Auch, wenn sie im großen Finale eher durch Anwesenheit denn durch Tatkraft glänzten, so haben sie doch immerhin das *Hierón Aigýpton*, den Grund ihrer weiten Reise, wieder in den Händen. Richard ist gerächt; wie aus den Zeitungen der nächsten Tage

3. Akt: Die Wüste

Ein böses Erwachen

Der nächste Morgen bietet den Charakteren ein böses Erwachen: ihre Zimmer wurden des nächtens aufgebrochen. Maged Dawud ist verschwunden. Und nicht nur er – auch von dem gerade erst geborgenen *Hierón Aigýpton* fehlt jede Spur! An Stelle der Schriftrollen findet sich nur noch ein in krakeliger Handschrift verfasster Zettel (s. *Gott Handout #3*), auf dem die Charaktere von Dawud verhöhnt werden.

Dieser morgendliche Schock kostet die Charaktere nicht nur mit Sicherheit die gerade erst am Vorabend zurückgewonnenen Stabilitätspunkte; nein, die Erkenntnis, das *Hierón Aigýpton* einem finsternen Schurken in die Hände gespielt zu haben, kostet weitere 0/1 Stabilitätspunkte. Immerhin hat Dawud einen entscheidenden Fehler gemacht, indem er mit seinem Abschiedsbrief eine greifbare

zu entnehmen sein wird, erhalten alle bei der Razzia Festgenommenen mehr oder wenige empfindliche Strafen, da sie diverse Delikte gestehen. Der „Kult der schwarzen Saat“ hat aufgehört zu existieren. Die Charaktere haben so die Gewissheit, dass das Herbeirufen einer finsternen Gottheit verhindert wurde – ein Umstand, der jedem Charakter 1W6 Stabilitätspunkte zurückbringen mag.

Für den Spielleiter

An dieser Stelle ist das Abenteuer natürlich noch nicht beendet. Maged Dawuds bereits in Köln begonnenes falsches Spiel, um an das *Hierón Aigýpton* zu gelangen, findet nun sein Ende. Er hatte bereits im Vorfeld der Razzia einen der Polizisten bestochen, damit dieser ihm die Schriftrollen aushändigen möge. Das ist letztendlich auch der Grund, weshalb die Charaktere beim Eingreifen der Polizei unbehelligt blieben, da Dawud seinem Komplizen deutliche Instruktionen gab. In der folgenden Nacht, welche die Gruppe wohl noch in ihrem Hotel verbringen muss, wird Dawud nun das *Hierón Aigýpton* an sich bringen und Kairo in Richtung Wüste verlassen – allerdings nicht, ohne einen folgenschweren Fehler zu begehen: er hinterlässt einen Abschiedsbrief...

Spur hinterließ. Die Charaktere sollten nun schleunigst mehr über die Stadt, „in der die Sonne aufgeht“, herausfinden!

Recherchen

Die Charaktere haben nun eine hektische Zeit vor sich, in der sie nicht nur versuchen sollten, etwas mehr über Maged Dawud und sein falsches Spiel zu erfahren, sondern auch etwas über sein Ziel, die Stadt, „in der die Sonne aufgeht“. Die offensichtlichsten Anlaufstellen für die Gruppe dürften auf der einen Seite die Polizei, Dawuds vermeintlicher Arbeitgeber, auf der anderen Seite die Bibliotheken der Stadt sein.

Die Polizei

Die Polizei unterhält in der wachsenden Stadt mehrere Wachen. Sicherlich macht es Sinn, die Suche in der Hauptwache zu beginnen. Dort können

die Charaktere sicher in Erfahrung bringen, was sie wahrscheinlich bereits vermutet hatten:

Maged Dawud ist nicht nur kein Polizeibeamter; er ist den Behörden in Kairo gänzlich unbekannt. Wahrscheinlich stammt er von einem der Wüstenstämme ab, deren Angehörige so gut wie gar nicht in offiziellen Dokumenten erfasst sind. Diese Information ist für die Charaktere noch leicht zugänglich.

Schwieriger wird es, wenn die Charaktere Fragen zu der gestrigen Razzia in einer verfallenen, alten Lagerhalle stellen. Es braucht schon Einiges, die Vorzimmerangestellten davon zu *überzeugen*, dass die Gruppe unbedingt an die zuständigen Beamten verwiesen werden müsse. Stehen die Charaktere einmal vor dem leitenden Beamten, Anwar Yanis, so ist nur noch ein *leichter Ideenwurf* fällig, um die Spielfiguren daran zu erinnern, dass es sich um den Polizisten handelt, der Maged Dawud gestern das *Hieron Aigypton* ausgehändigt hat. Schaffen es die Charaktere, Yanis ein wenig unter Druck zu setzen – z. B. durch *Überreden* oder *Gesetzeskenntnisse* – wird er ihnen erzählen, dass Dawud ihm ein wenig Geld gegeben hat, damit er bei der Sicherstellung von Beweismaterialien in der Lagerhalle bestimmte Schriftrollen unterschlägt. Diese Schriftrollen habe Dawud dann auch gleich gestern von ihm erhalten. Mehr weiß der Polizist auch nicht zu berichten.

Die Bibliothek

Die erste Anlaufstelle sollte die Ägyptische Bibliothek Dar al-Kutub nahe des Zentrums der Stadt sein. Die Bibliothek hält eine große Auswahl historischer Dokumente für den Besucher bereit, von denen jedoch nur die wenigsten ausgeliehen werden können. Die meisten Angestellten sprechen zumindest in Grundzügen englisch, der Bibliotheksleiter sogar fließend. Allerdings sind viele der verwahrten Schriftstücke in arabisch oder auch älteren Dialekten abgefasst, für deren Übersetzung man sicherlich Hilfe benötigt. Sicherlich wäre ein Angestellter für einige Ägyptische Pfund bereit, den Charakteren zu helfen; andernfalls muss die Gruppe schon den Direktor von der Dringlichkeit ihres Anliegens *überzeugen*. Bei erfolgreicher *Bibliotheksnutzung* und ungefähr vier Stunden intensiver Recherche können die Charaktere und ihr Helfer dann *Gott Handout #4* aus einer Schriftensammlung al-Hairis heraus übersetzen. Wer mehr über den Gesichtslosen Gott erfahren möchte, der wird zwei weitere Stunden und einen weiteren erfolgreichen

Wurf auf *Bibliotheksnutzung* benötigen, um Gott Handout #5 zutage zu fördern.

Wieder auf der Reise

Wie al-Hairis Aufzeichnungen zu entnehmen ist, stand die Stadt, in der die Sonne aufgeht, westlich von Al Minya. Dort erstreckt sich heute nur Wüste, was einige Reisevorbereitungen der Charaktere erfordert. Da es äußerst unklug ist, die Wüste unvorbereitet herauszufordern, mag den Charakteren der ein oder andere *Ideenwurf* gestattet werden, wenn etwas wirklich Wichtiges vergessen werden sollte. Es drängt natürlich die Zeit, da Dawud inzwischen einen guten Tag Vorsprung haben dürfte, so dass für die weiteren Besorgungen maximal ein halber Tag zur Verfügung stehen sollte; die Überfahrt bis Al Minya per Bahn dauert dann bis in die späten Nachtstunden.

1. Zunächst einmal sollte sich um die Reiseroute gekümmert werden. Da in Ägypten zu Zeiten des britischen Protektorats zahlreiche Bahnbauprojekte – ganz ähnlich den anderen afrikanischen Kolonien – vorangetrieben wurden, ist es in den 1920ern kein Problem mehr, Al Minya innerhalb eines Tages per Bahn zu erreichen.
2. Spätestens in Al Minya sollten sich die Charaktere geeignete Transportmittel besorgen. Da es mitten in die Wüste geht, könnten Kamele die erste Wahl sein. In Al Minya gibt es auch die Möglichkeit, ausrangierte Militärtransporter als Transportwagen anzumieten. Diese sind allerdings nicht sonderlich gut in Schuss; wer nicht mit einem *einfachen* Wurf auf *Mechanische Reparaturen* alle drei, vier Stunden nach dem Rechten sieht, bleibt möglicherweise mit einem überhitzten Motor in der Wüste stehen...
3. Die Wüste ist launisch, und wer sich nicht mit ihr auskennt findet einen raschen und unbarmherzigen Tod. Ein Führer sollte die Charaktere auf jeden Fall begleiten, auch, wenn sie nicht lange unterwegs sein werden. Führer sind sowohl in Kairo als auch in Al Minya problemlos anzuheuern.
4. Maged Dawud hat finstere Pläne, die von den Charakteren tunlichst vereitelt werden sollten, sofern sie kein explizites Interesse

daran haben, den Lauf der Welt zu verändern. Sollten sie keinerlei Bewaffnung aus Deutschland mitgebracht haben (was aufgrund der politischen Umwälzungen in Ägypten tatsächlich problemlos möglich gewesen wäre), so sollten sie sich spätestens jetzt mit Schusswaffen eindecken. Wer die offiziellen Geschäfte meiden möchte, hat sicherlich in den letzten Tagen bei einem Ausflug in die Armenviertel den einen oder anderen Schwarzmarkt entdeckt... dort lässt sich auch besser *feilschen*, als mit einem stoischen Ladenbesitzer.

5. Proviant. Neben den obligatorischen Wasserschläuchen sollten die Charaktere auch an genügend Essensrationen denken.

Al Minya

Je nachdem, wann die Charaktere in Al Minya ankommen, sollten sie sich entweder um eine sofortige Weiterreise bemühen oder – sollte es bereits in der Nacht oder am späten Abend sein – um eine Unterkunft kümmern. Ein längerer Aufenthalt wäre allerdings fahrlässig – bei aller Eile, welche die Gruppe womöglich an den Tag gelegt hat, ist Maged Dawuds Vorsprung nicht zu unterschätzen.

In die Wüste

Nach kurzem Aufenthalt in Al Minya und einem eventuellen Auffrischen der Vorräte sollten sich die Charaktere nun auf in die Wüste machen um Dawud daran zu hindern, eine altertümliche Gottheit zu beschwören. Spätestens in Al Minya können die Charaktere auch auf die *Idee* kommen, einen Führer anzuheuern, der sie in die Wüste

begleitet. Ohne Führer ist die Gefahr für die Gruppe sehr groß den Tod in der Wüste zu finden. Hitzschläge, Dehydrierung, Räuber und Verlust der Orientierung gehören dabei zu den größten Gefahren.

Zu Beginn der Reise brennt die Sonne gnadenlos von einem teilnahmslosen Himmel herab. Die Luft flimmert und es ist nahezu unerträglich heiß. Einmal in der Wüste unterwegs, sollten die Charaktere in regelmäßigen Abständen Proben auf *Orientierung* ablegen um festzustellen, ob sie auf Maged Dawuds Fährte bleiben können. Proben für einen Führer (dem die *Orientierung* in der Wüste *leicht* fällt) können verdeckt abgelegt werden; das könnte zu der einen oder anderen hitzigen Diskussion über die richtige Richtung führen.

Für die eigentliche Reise durch die Wüste sind keine besonderen Vorkommnisse geplant. Eine zu enthusiastische Gruppe, die sich arg unvorsichtig verhält könnte aber auf eine Bande Wüstenräuber treffen. Diese Begegnung sei aber dem Spielleiter überlassen, der beispielhafte Werte für einen Wüstenräuber im Anhang findet.

Finale

Nach einem oder zwei Tagen in der Wüste schlägt urplötzlich das Wetter um. Dunkle Wolken ziehen über den Himmel. Sie scheinen wie im Zeitraffer an den Charakteren vorbei auf einen Punkt vor ihnen zuzustreben. Der Führer wird auf Nachfrage der Gruppe mitteilen, dass diese Wolken höchst ungewöhnlich für diese Jahreszeit und diesen Teil der Wüste wären. Er selbst habe so etwas noch nie erlebt.

Folgt die Gruppe den rasch vorbeirasenden Wolken – die im übrigen wie die Charaktere das gleiche Ziel im Westen anzustreben scheinen – erreichen Sie nach etwa einer Stunde Maged Dawud. Die Gestalt, die sie aus der Ferne entdecken können, hat aber nur noch wenig mit dem noch vor wenigen Tagen so überzeugend und charismatisch erscheinenden Polizisten gemein: inmitten einer weitläufigen Sanddüne führt er fast völlig unbekleidet einen ekstatischen Tanz auf, dessen Anblick unbewusst Kopfschmerzen verursacht (und zum Verlust von 0/1 Punkten Stabilität führt). Rituelle Narben zieren seinen gesamten Oberkörper. Über dem tanzenden Dawud scheinen sich die aus allen Richtungen heranrasenden Wolken zu sammeln und bilden



bizarre Gebilde. Wer *Verborgenes erkennen* kann, vermeint in den unstillen Wolkenwirbeln immer und immer wieder eine seltsam gesichtslose Fratze ausmachen zu können. Scheinbar steht die Beschwörung von Dawuds Gesichtslosem Gott kurz bevor!

Den Charakteren bleiben nun verschiedene Möglichkeiten, von denen einige hier kurz näher beschrieben werden sollen:

1. Diplomatie. Allzu pazifistische Charaktere können versuchen, Dawud vom Irrsinn seines Treibens zu *überzeugen*. Allerdings hat Dawud ohnehin längst den Verstand (und auch alle anderen irdischen Bindungen) hinter sich gelassen und wird die Charaktere völlig ignorieren.
2. Aufhalten. Wer versucht, Dawud festzuhalten oder irgendwie anders von seinem Treiben abzubringen wird feststellen müssen, dass sein Körper heißer brennt als die Wüstensonne. Alle Berührungen (und damit auch unbewaffnete Angriffe) verursachen bei den angreifenden Personen 2 Schadenspunkte (sowie weitere 0/1 Punkte Stabilitätsverlust) und hinterlassen unschöne Brandblasen auf der Haut. Außerdem ist Dawud von der Kraft seines Gottes durchströmt und gilt für eventuelle Kraftproben (die nötig sein können, um Dawud am Boden zu halten, damit er seinen Tanz unterbricht) als mit ST 35 ausgestattet.
3. Erschießen. Tatsächlich ist dieses drastische Mittel die einzige realistische Möglichkeit, den Tanz Dawuds und damit die Beschwörung des Gesichtslosen Gottes zu verhindern.

Sollten die Charaktere zu lange zögern oder Dawud nicht aufhalten können, so erscheint der Gesichtslose Gott tatsächlich. Zunächst scheint sich die gesamte Sandfläche, soweit das Auge reicht, in Glas zu verwandeln. Durch den gläsernen Boden hindurch können die Charaktere eine uralte Stadt ausmachen, die sich in alle Richtungen bis zum Horizont erstreckt. Anschließend bildet sich im Zentrum der schwarzen Wolken ein gleißend helles, blendendes Licht – die Stadt, „in der die Sonne aufgeht“ erfährt ein weiteres Mal ihr Schicksal. Dann erscheint er, der Gesichtslose Gott, eine groteske Mischung aus Mensch und Tier, geflügelt und behuft, eine Fratze ohne Gesicht. Er wirkt wie

eine Statue aus schwarzem Felsen, eine dreigezackte Krone zierte sein Haupt. Dawud wird von unsichtbarer Hand gen Himmel gezogen und treibt ekstatisch zuckend seinem Gott entgegen. Sein weiteres Schicksal bleibt den Charakteren verborgen, da der Gesichtslose Gott nun seine meisterhaften halluzinatorischen Kräfte einsetzt. Ein jeder Charakter verwandelt sich vor den Augen seiner Kameraden in eine grauenhafte Bestie – allerdings nur im Kopf der anderen Charaktere. Für die macht es allerdings keinen Unterschied – alle sollten ihre Waffen hochreißen und die Gruppe wird sich gegenseitig auslöschen. Überlebt tatsächlich einer der Charaktere so wird wohl die Wüste in den nächsten Stunden für seinen Tod sorgen...

Reagieren die Charaktere aber rechtzeitig und schaffen sie es, Dawuds Tanz zu unterbrechen, fällt unversehens ein gleißend heller Lichtstrahl aus den dunklen Wolkentürmen auf Dawud hinab. Dieser reckt den Kopf nach oben, auch wenn er bereits tödlich verwundet wurde – dann vergeht er in einem kochend heißen Strahl. Die Wolken verziehen sich so schnell wie sie gekommen sind und die gnadenlose Wüstensonne starrt wieder auf die Szenerie herab. Untersuchen die Charaktere Dawuds Leichnam, so können sie feststellen, dass der Sand um den Leichnam herum zu Glas geschmolzen ist – so groß war die Hitze des Lichtstrahls. Durch das Glas könnte man meinen, schemenhaft die Umrisse verfallener Ruinen zu erkennen...

Das Ende

Die Charaktere sollten nun die Rückreise nach Al Minya und dann heim nach Köln antreten. Das *Hierón Aigýpton* bleibt zwar verschwunden; wer in Köln aber noch weitere Probleme mit der Kölner Polizei zu befürchten hat, kann sich in Kairo mit Hilfe des deutschen Konsulats einen Polizeibericht über die Razzia beim Kult der schwarzen Saat besorgen, die bei den Kölner Kollegen sicherlich für Beruhigung gegenüber den Charakteren sorgen wird. Vielleicht findet sich aber auch der eine oder andere Grund, noch ein wenig in Ägypten zu verweilen... Auf jeden Fall haben sich die Charaktere 1W8 Stabilitätspunkte sowie einen Haken bei *Orientierung* wohl redlich verdient.

Anhang 1 - Daten und Werte

Nichtspielercharaktere

Maged Dawud

Ungefähr Ende 30, schwarzhaarig, schwarze Augen, dunkle Hautfarbe, wirkt meist charismatisch und selbstsicher.

ST 15 KO 13 GR 12 IN 15 MA 17

GE 11 ER 12 BI 13 gS 18

Trefferpunkte: 13

Magiepunkte: 17

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Cthulhu-Mythos 30%, Feilschen 55%, Reiten (Kamel) 70%, Überzeugen 60%

Zauber: keine, außer den Handlungen die er dem *Hieron Aigypton* entnommen hat

Beschreibung: Maged Dawud ist ein echter Sohn der Wüste. Schon lange spürt er, dass sein Volk zu etwas Höherem berufen ist; daher hat er sich bereits früh in Kairo einer umfassenden Schulbildung versichert und durchforscht seitdem selbständig alte Schriften nach Hinweisen. Mehrere Bücher verwiesen auf das *Hieron Aigypton*, das von der Macht des Dunklen Volkes berichten soll. Mit dem Auftauchen der Schriftrollen in Köln sieht Dawud endlich seine Chance gekommen, seinem Volk zu alter Größe zu verhelfen.

Shukran Mezoued

Ungefähr Mitte 40, hager und dürr, schwarzes Haar, Hakennase, stechende dunkle Augen. Wirkt meist etwas verwirrt, das mag aber auch nur täuschen.

ST 12 KO 10 GR 13 IN 14 MA 16

GE 12 ER 10 BI 13 gS 25

Trefferpunkte: 12

Magiepunkte: 17

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;

Dolch 45%, Schaden 1W4+2+Sb

Fertigkeiten: Cthulhu-Mythos 02%, Verbergen 50%, Verborgenes Erkennen 55%

Zauber: Beschwöre/Binde Uschebti, Herrschaft über den Geist

Beschreibung: Mezoued, der Zeit seines Lebens eher als Sonderling galt, lebt von einer Erbschaft, die er durch das von ihm herbeigeführte, verfrühte Ableben eines Erbonkels antreten konnte. Zu dieser Erbschaft gehörte auch eine ansehnliche Bibliothek

okkultur Werke, in der Mezoued schließlich auf Ahtu und seine Kulte stieß. Fasziniert von dem Gedanken, als mächtiger Anführer eines Kultes über göttliche Kräfte zu verfügen, wandte er sich an die Armen und Schwachen, von denen es in den Elendsvierteln Kairos mehr als genug gab. Mit flammenden Reden scharte er recht bald eine Gruppe von Bettlern um sich, die neben Ritualen zu Ehren Ahtus auch bald zahlreiche kleinkriminelle Delikte durchführten.

Kultist vom „Kult der schwarzen Saat“

Schwarz verummt, hager und dürr, mit Krummdolchen bewaffnet, verstümmelt und entstellt.

ST 11 KO 10 GR 08

IN 09 MA 10 GE 11

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 45%, Schaden 1W3+Sb; Dolch 25%, Schaden 1W4+2+Sb

Fertigkeiten: Betteln 50%, Feilschen 45%

Kairoer Polizist

Trainiert und kräftig, uniformiert, braungebrannt und mit Pistolen bewaffnet.

ST 12 KO 12 GR 10

IN 11 MA 12 GE 12

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb; Faustfeuerwaffe 60%, Schaden 1W8

Fertigkeiten: Überzeugen 38%

Typischer Wüstenführer

Drahtig, hager, dunkelhäutig, wortkarg.

ST 12 KO 12 GR 10 IN 13 MA 11

GE 14 ER 11 BI 11 gS 55

Trefferpunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff: Dolch 52%, Schaden 1W4+2

Fertigkeiten: Feilschen 59%, Fremdsprache (Englisch) 48%, Horchen 46%, Orientierung 65%, Überleben in der Wüste 82%, Verborgenes Erkennen 55%

Wüstenräuber

Vermummte, dunkelhäutige Gestalten auf Pferden

ST 11 KO 12 GR 08

IN 10 MA 11 GE 11

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb;

Gewehr 45%, Schaden 1W6+2

Fertigkeiten: Reiten 55%

Kreaturen

Uschebtis

Wiedererweckte, ägyptische Tonfigürchen

ST 14 KO 13 GR 14

IN - MA - GE 13

Bewegungsweite: 8

Trefferpunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: jede menschliche Waffe 25%, Schaden nach Waffe+Sb

Panzerung: Keine, jedoch sind Uschebtis immun gegen Zaubersprüche, die sich gegen die Werte MA oder IN richten, welche die Uschebtis nicht besitzen.

Zauber: Uschebtis beherrschen keine Zauber.

Stabilitätsverlust: Es kostet 1/1W3 Stabilitätspunkte, einen der im Kölner Rautenstrauch-Joest-Museum verwahrten Uschebtis lebend zu sehen.

Beschreibung: siehe Extrakasten

Der Gesichtslose Gott

Herr der Wüste, Meister der Halluzinationen

ST 70 KO 58 GR 88

IN 63 MA 80 GE 24

Bewegungsweite: 12/12 fliegend

Trefferpunkte: 73

Schadensbonus: +9W6

Angriff: Klauen 80%, Schaden 1W6+Sb

Panzerung: Keine. Gewöhnliche Waffen richten allerdings nur den Minimalschaden an.

Zauber: Alle, vorwiegend aber jene, die Illusionen hervorrufen.

Stabilitätsverlust: Es kostet 1W8/1W20 Stabilitätspunkte, den Gesichtslosen Gott zu sehen.

Beschreibung: Bei dem Gesichtslosen Gott handelt es sich um einen Avatar Nyarlathoteps. Unter der alteingesessenen Wüstenbevölkerung ist er zwar über alte, dunkle Sagen bekannt und gefürchtet, wird aber nicht verehrt. Nur einige wenige Wüstenbewohner im Umkreis der ehemaligen Tempelstadt verehren ihn noch direkt. Er ist in der Lage, sehr realistische Halluzinationen und Illusionen zu erzeugen, wenn er mit der Kraft seines Geistes den gegnerischen Geist überwinden kann. Sein Einfluss kann mit einer erfolgreichen *Psychoanalyse* gebrochen werden. Diejenigen, die in ihrem Wahn zum Tode getrieben werden, huldigen mit ihrem letzten Atemzug Nyarlathotep.

Anhang 2 - Handouts

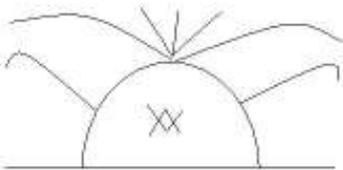
Gott Handout #1 - Auszug aus „Von Geheimbünden und anderen Weltverschwörungen“ aus dem Jahr 1921.

zu sein. Gerade in den ehemaligen Kolonien, in denen Armut, Gewalt und Gesetzlosigkeit Einzug gehalten haben, sprießen die Geheimbünde nur so aus dem Boden. Ihre Anführer finden einen kräftigen Nährboden aus schwelendem Haß und unterdrückter Habgier auf den die Saat ihres aufrührerischen Treibens fällt und gedeihen kann. So ist nicht zuletzt in Afrika die Anbetung eines „Gottes der Armen“ weit verbreitet.

Besonders tückisch an der noch jungen Generation dieser Geheimbünde ist die Tatsache, daß sie sich als verschiedene weltliche Organisationen - seien es Handlungsgilden, Hilfsorganisationen oder politisch motivierte Stiftungen - tarnen und so nicht nur dem Zugriff der Behörden besser entgehen sondern auch weitere Mitglieder unter einem Deckmantel rekrutieren können.

Der „Gott der Armen“, dem diese Bünde verfallen sind, soll die Ausgebeuteten und Schlechtbehandelten in eine glückliche Zukunft führen. Selbstverstümmelung oder Amputationen sind sichere Erkennungszeichen dieses Kultes. In weite-

Gott Handout #2 - In Maged Dawuds Hoteltür geritzte Symbolik



Gott Handout #3 - Maged Dawuds Brief

Thanks a lot for your help. Now I'll go to the city where the sun rises. Finally the Faceless God is by my side.

Gott Handout #4 - Auszug aus einer Schriftensammlung al-Hairis, unbeholfene Eil-Übersetzung

*Auf Höhe Al Minyas
den Blick gen untergehende Sonne richten
das Auge fällt auf den Tempel
der Stadt in der die Sonne aufgeht*

Gott Handout #5 - Auszug aus einem Reisebericht

...fanden wir unseren Freund schließlich irgendwann. Allerdings war er nicht mehr am Leben, was uns sehr traf, auch wenn wir uns ohnehin nur noch wenig Hoffnung gemacht hatten. Sein Mund war voller Sand, doch schien es nicht so, als hätte der Wind ihn hineingeweht. Vielmehr schien Charles den Sand verschlungen zu haben. Unser Führer drängte uns zum Aufbruch. Erst später klärte er uns darüber auf, dass einige wenige der alteingesessenen Wüstenbewohner von alten, dunklen Sagen flüstern die von einem gesichtslosen Gott sprechen. Dieser sei ein Meister der Illusion, furchtbar in seiner Macht und stets darauf bedacht, Unheil unter die Menschen zu bringen. Gleich hier, westlich von Al Minya, sollte sein Tempel gestanden haben. Auch wenn uns Charles' tragischer Tod immer noch berührte, so erheiterte uns alle diese wilde Geschichte ungemein...